

**OUVRIER LOYAL DU GOULAG**



Jouez l'activité « Chantier » pour ajouter une étape à la construction du Canal.

Surveillez les ouvriers déloyaux pour les empêcher de faire grève.

**OUVRIER LOYAL DU GOULAG**



Jouez l'activité « Chantier » pour ajouter une étape à la construction du Canal.

Surveillez les ouvriers déloyaux pour les empêcher de faire grève.

**OUVRIER LOYAL DU GOULAG**



Jouez l'activité « Chantier » pour ajouter une étape à la construction du Canal.

Surveillez les ouvriers déloyaux pour les empêcher de faire grève.

**OUVRIER LOYAL DU GOULAG**



Jouez l'activité « Chantier » pour ajouter une étape à la construction du Canal.

Surveillez les ouvriers déloyaux pour les empêcher de faire grève.

**OUVRIER LOYAL DU GOULAG**



Jouez l'activité « Chantier » pour ajouter une étape à la construction du Canal.

Surveillez les ouvriers déloyaux pour les empêcher de faire grève.

**OUVRIER DELOYAL DU GOULAG**



Jouez l'activité « Grève » pour empêcher la construction du Canal de progresser.

Surveillez les ouvriers loyaux pour les empêcher de travailler.

**OUVRIER DELOYAL DU GOULAG**



Jouez l'activité « Grève » pour empêcher la construction du Canal de progresser.

Surveillez les ouvriers loyaux pour les empêcher de travailler.

**OUVRIER DELOYAL DU GOULAG**



Jouez l'activité « Grève » pour empêcher la construction du Canal de progresser.

Surveillez les ouvriers loyaux pour les empêcher de travailler.

**OUVRIER DELOYAL DU GOULAG**



Jouez l'activité « Grève » pour empêcher la construction du Canal de progresser.

Surveillez les ouvriers loyaux pour les empêcher de travailler.

**GOULAG**




**GOULAG**

**GOULAG**



**GOULAG**

**GOULAG**



**GOULAG**

**GOULAG**




**GOULAG**

**GOULAG**



**GOULAG**

**GOULAG**



**GOULAG**

**GOULAG**




**GOULAG**

**GOULAG**



**GOULAG**

**GOULAG**



**GOULAG**

## OUVRIER DELOYAL DU GOULAG



Jouez l'activité « Grève » pour empêcher la construction du Canal de progresser.

Surveillez les ouvriers loyaux pour les empêcher de travailler.

## COMMISSAIRE POLITIQUE



Sélectionnez deux joueurs comme constructeurs

Sélectionnez un joueur comme surveillant

Ne peut jamais être constructeur ou surveillant

## SURVEILLANT



Peut obliger un constructeur à échanger la carte « Activité » qu'il a choisie de jouer avec celle qu'il a gardée devant lui.

Un gréviste va aller travailler sur le chantier

Un travailleur devient gréviste

## CHANTIER



Prisonnier ouvrier du Canal !! L'ardeur de ton travail te permettra de purger plus rapidement ta peine !!  
La construction progresse d'une étape

## GREVE



Prisonnier ouvrier du Canal !! Ce travail aliéné causera la mort de milliers de camarades !!  
La construction ne progresse pas

### « Goulag » Règles (5-10 joueurs) Traduit par Ludovic Nierres

#### Mise en place :

Mélanger les 10 cartes « ouvrier » et les simples faces cachées sur la table (à 5-6 joueurs, retirer du jeu une carte rouge « ouvrier loyal » et une carte noire « ouvrier déloyal »). Dans le sens du jeu, chacun va piocher une carte « ouvrier », la consulter, puis la donner à son voisin de droite : Chacun doit ainsi posséder une carte « ouvrier » et connaître la nature de celle de son voisin de droite. On peut discuter de la nature de ces cartes, mais on ne peut jamais les révéler ni les consulter de nouveau. Défausser les éventuelles cartes « ouvrier » en surplus sans les regarder.

#### But du jeu :

Une partie dure autant de tours qu'il y a de joueurs (chacun sera Commissaire Politique une fois). Les ouvriers sont affectés à la construction du Canal « de la Mer Blanche ». Si à la fin du jeu, le nombre total de cartes « Chantier » jouées est strictement supérieur à deux fois le nombre d'ouvriers loyaux (cartes « ouvrier » rouges), le Canal a été achevé en avance, et tous les joueurs « loyaux » gagnent et sont libérés.

Cependant, si le nombre total de cartes « Chantier » jouées est strictement inférieur à deux fois le nombre d'ouvriers loyaux, les travaux de construction du Canal sont annulés et les ouvriers déloyaux (cartes « ouvrier » noires) gagnent et s'échappent du Goulag.

Utilisez le dos des règles pour comptabiliser les tours de jeu et le nombre de cartes « Chantier » jouées.

#### Déroulement :

Le 1<sup>er</sup> joueur prend la carte « Commissaire Politique ». Il va alors sélectionner deux autres joueurs comme « constructeurs » et leur donne à chacun une carte « Chantier » et une carte « Grève ». Le Commissaire Politique sélectionne également un 3<sup>ème</sup> joueur pour devenir « Surveillant », et lui donne la carte correspondante. Chacun des trois joueurs va alors effectuer une action (« Activité » ou « Surveillance »), et le Commissaire Politique va alors procéder à l'inspection des Activités des constructeurs. Le joueur à gauche du Commissaire Politique devient alors le nouveau Commissaire Politique et joue un nouveau tour.

Cependant, la sécurité du site implique que l'on soit obligé de renouveler régulièrement les constructeurs et surveillants...

- 8-6 joueurs : Au moins 1 joueur doit être remplacé.
- 7-8 joueurs : Au moins 2 joueurs doivent être remplacés.
- 9-10 joueurs : Les 3 joueurs doivent être remplacés.

#### Précision importante :

Le Commissaire Politique ne peut jamais se désigner lui-même comme Constructeur ou Surveillant.

#### Activité :

Les constructeurs vont abolir une de leurs deux cartes « Activité » et la jouer face cachée devant eux.

#### Surveillance :

Le Surveillant peut (ce n'est pas obligatoire) obliger l'un des deux constructeurs à échanger la carte « activité » qu'il a jouée avec celle qu'il a gardée devant lui. Ces deux cartes doivent toujours rester secrètes.

#### Inspection :

Le Commissaire Politique prend les cartes « activité » jouées, les mélange et les révèle. Les cartes « Chantier » ajoutent une étape à la progression de la construction du Canal. Les cartes « Grève » ne font pas progresser cette construction. Retracer cette progression et le nombre de tour écoulés grâce aux cartes « règles ».

#### Fin du jeu :

Lorsque chaque joueur a été Commissaire Politique une fois, le jeu s'achève. Tous les joueurs révèlent leurs cartes « Ouvrier ». On compte le nombre de cartes « Ouvriers » loyaux (« cartes rouges ») et le nombre d'étapes dans la progression de la construction du Canal pour déterminer le camp gagnant :

Ouvriers loyaux:	Rouges gagnent si:	Noirs gagnent si:
2	>4 cartes "Chantier"	<4 cartes "Chantier"
3	>6 cartes "Chantier"	<6 cartes "Chantier"
4	>8 cartes "Chantier"	<8 cartes "Chantier"
5	>10 cartes "Chantier"	<10 cartes "Chantier"

En cas d'égalité, le camp qui compte le moins d'ouvriers de sa couleur gagne. S'il y a autant de cartes rouges que de cartes noires, c'est une égalité parfaite (Le Canal est achevé en retard, aucun personne n'est libéré).

## CHANTIER



Prisonnier ouvrier du Canal !! L'ardeur de ton travail te permettra de purger plus rapidement ta peine !!  
La construction progresse d'une étape

## GREVE



Prisonnier ouvrier du Canal !! Ce travail aliéné causera la mort de milliers de camarades !!  
La construction ne progresse pas

**Actions du surveillant (chaque tour)**

1. Choisissez **si** vous surveillez (pouvoir optionnel)
2. Choisissez **qui** vous surveille.



3. Obligez le constructeur surveillé à échanger la carte « Activité » qu'il a jouée avec celle qu'il a gardée devant lui sans révéler aucune des deux cartes.



**Actions du Commissaire politique (chaque tour)**

1. Sélectionner 3 joueurs, un certain nombre d'entre eux devant être renouvelé par rapport au tour précédent :
  - 5-6 joueurs : Au moins 1 nouveau joueur.
  - 7-8 joueurs : Au moins 2 nouveaux joueurs.
  - 9-10 joueurs : Les 3 joueurs doivent être entièrement renouvelés.
2. Sélectionner deux de ces joueurs comme « constructeurs », et leur donner à chacun une paire de cartes « activité » (1 Chantier et 1 Grève à chacun).
3. Donner la carte « Surveillant » au dernier des 3 joueurs (il devient le « surveillant »).
4. Demander à chacun des « constructeurs » de jouer devant lui et face cachée la carte « activité » de son choix.
5. Demander au « Surveillant » d'effectuer son pouvoir **s'il le désire** sur un « constructeur » qui doit alors échanger sa carte jouée avec celle qu'il a conservée. Les deux cartes restent secrètes.
6. Mélanger les deux cartes « activité » puis les révéler faces visibles.
7. Ajuster les cartes « règles » en fonction du nombre de tours écoulés et d'étapes dans la progression de la construction du Canal.
8. Donner la carte « Commissaire Politique » au joueur de gauche.

**GOULAG**



**GOULAG**

Utilisez les 2 cartes « règles » pour indiquer le tour et le score actuels.



**TRAVAIL**

**ACTIVITE**

**GREVE**



**TRAVAIL**

**ACTIVITE**

**GREVE**



**TOUR 10**

**TOUR 9**

**TOUR 8**

**TOUR 7**

**TOUR 6**

**TOUR 5**

**TOUR 4**

**TOUR 3**

**TOUR 2**

**TOUR 1**



**TRAVAIL**

**ACTIVITE**

**GREVE**



**TRAVAIL**

**ACTIVITE**

**GREVE**



